COMPÊDIO DE REGRAS ALTERNATIVAS
VERSÃO 0.1

PAULO RAMON - PRAMON71

Sobre o Compêndio

Espero que seja útil na mesa de muitos Mestres, que, assim como eu, gosta de contribuir de uma maneira mais direta com um dos mais bem sucedidos RPG Nacionais.

A ideia inicial é que você possa utilizar de forma independente cada material apresentado aqui neste Compêndio e que, futuramente, você possa usufruir de um sistema com regras bem amarradas e coesas, com base em todas essas Regras.

Se você se interessou por esse Projeto e quer contribuir com algum material alternativo, sinta-se a vontade, basta me enviar um e-mail (pramon71@gmail.com) que lhe explicarei com mais detalhes como deve ser feito para você se tornar um contribuidor.

Paulo Ramon

A quem possa interessar...

Todos os direitos relativos à materiais de terceiros pertencem a seus criadores, todo o material dispoto nesse Compêndio tem como único intuito a diversão.

Conteúdo

Créditos Mais que Especiais

- A Keitero pelo material "Sobre o Atributo Mente".
- A Alex Logan pelo matrial "Psiônicos em 3D&T".
- A Ásbel da Equipe Elf's Lair pelos e-mails trocados e pelos futuros materiais.

Compêndio diagramado utilizando apenas Softwares Livres - Seja livre você também

O ATRIBUTO MENTE

Por Keitaro

A Pontuação

Com o acréscimo de um novo atributo, Mente, se faz (ou não) necessário que a pontuação inicial seja mudada para que tenha-se mais pontos para distribuir, uma vez que abre-se mais uma possibilidade de atributo. Em geral, cada nível (Pessoa Comum, Novato, Lutador...) pode ser reajustado acrescentando 1 ou 2 pontos de personagem, a critério do mestre.

Características

As características seriam na realidade seis: Força, Habilidade, Mente, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Elas podem aparecer abreviadas como F, H, M, R, A e PdF.

Pessoas normais quase sempre têm 0 em todas estas características; um valor 1 corresponde ao máximo possível para "humanos normais". Qualquer valor acima de 1 já é considerado heróico ou sobre-humano, o que é muito comum em aventuras de 3D&T.

Pontos de Magia - PMs

Estes pontos são o combustível para ativar a magia. Magos o utilizam para poderem usar seus poderes. Você não compra Pontos de Magia; eles dependem de sua Mente. Os Pontos de Magia de um personagem são calculados pegando seu atributo Mente e multiplicando por 5.

A Mente

Mente mede a sua capacidade de raciocinar, como também alguns reflexos instintivos que depedem de seu QI ou compreensão. A Mente mede a esperteza, a sabedoria e a vontade. Vontade é a resistência do personagem a desafios estressantes, como o medo, sedução, tortura psicológica e afins.

MENTE	
0	Média para pessoas normais. 1 PM. Você não é burro por ter Mente 0; apena tem a mesma média de raciocínio de um humano comum.
1	A inteligência de um campeão regional de xadrez. Você se destaca em sua sala de aula e seus amigos sempre pedem ajuda a você.
2	Um hacker de computador famoso. Você com certeza pode ser chamado de gênio entre as pessoas comuns; pessoas estas que muitas vezes não entendem o que você está falando pelo nível de conhecimento alto.
3	Você poderia ser um general ou qualquer outro cargo estratégico de importância e liderar um exército com suas táticas exemplares. Se tivesse um "caderno da morte", provavelmente nunca conseguiriam te incriminar...
4	Você é mais esperto que qualquer detetive inglês, japonês ou qualquer outra profissão que envolva inteligência e tática! Seu cérebro é único no mundo, e talvez você consiga provar que a Relatividade é falha por não falar sobre os táquions...
5	Um duelo de xadrez entre você e o Dr. Xavier duraria dias, mas com certeza você sairia vitorioso. Você é referência naquilo que faz e será procurado para resolver casos ilógicos e impossíveis de ser solucionado; e como não é bobo, vai cobrar alto por isso...

Um animal não necessariamente tem Mente 0; na realidade, ele tem seu próprio nível de inteligência, dependendo exclusivamente da espécie; em geral serão atributos baixos (no máximo M2). Animais e monstros inteligentes, como dragões, não seguem este padrão.

Pontos de Fadiga - PFs

Pontos de Vida, ou PVs, são a "barra de energia" do personagem. Um tipo de "energia heróica", o poder de um herói.

No entanto nem só de PVs vive um herói; ele também precisa de combustível para ativar a maioria dos seus poderes; neste caso, temos dois tipos: os PFs e os PMs.

Os PFs são o combustível usado por guerreiros que não utilizam magia; PFs vem de "Pontos de Fadiga", e representam a "stamina" do personagem, sua capacidade de fazer feitos mais elaborados que simplesmente atacar e ir gradativamente cansando com isso. Já os PMs são os Pontos de Magia e são utilizados por magos para usar... bem, magia.

A Resistência é o atributo que define os PVs e PFs; todos os personagens começam com 5 PVs e 5 PFs para cada ponto de Resistência. A Mente define seus PMs, 5 PMs para cada ponto deste atributo.

Pontos de Vida, Fadiga e Magia vão variar muito no decorrer do jogo: PVs caem quando você sofre dano, e voltam ao normal quando você se recupera, enquanto PFs caem quando você usa poderes e PMs quando você usa magia. Você pode recuperá-los, ma snunca ultrapassar o valor inicial.

Pessoas comuns geralmente têm R0 e M0, logo têm sempre 1 Ponto de Vida, 1 Pontos de Fadiga e 1 Ponto de Magia, podendendo morrer ou perder os sentidos facilmente.

Caso os PFs de alguém sejam reduzidos a 0, nada acontece; ele só estará fadigado o suficiente para não poder usar quaisquer outras técncias especiais; o mesmo acontece com os PMs. Caso os PVs de um personagem cheguem a 0, isso não afeta seus PFs ou seus PMs.

Vantagens

- **Alquimista:** divide por dois o gasto com PFs e PMs (ou, a critério do mestre, apenas PMs).
- **Ataque Especial:** seu gasto agora é em PFs; por 1 ponto (a vantagem comum), você pode gastar 1 PF e receber FA+2.
- **Ataque Múltiplo:** você gasta 1 PF para cada ataque, incluindo o primeiro, até um máximo de Hx1.
- **Deflexão:** 2 PFs para dobrar a Habilidade na FD contra um único ataque de longa distância.
- **Genialidade:** veja em perícias, mais abaixo.
- **Energia Extra:** você gasta 2 PFs para utilizar a Energia Extra, seja em que situação for.
- **Energia Vital:** 2 PVs valem 1 PF ou 1 PM para lançar magias ou usar poderes.
- **Invisibilidade:** consome 1 PF por turno.
- **Magia Irresistível:** além do redutor em testes de Resistência, esta vantagem também impõe os mesmos redutores nos testes de Mente quando este atributo é usado para resistir às magias.
- **Paralisia:** consome 2 PFs, mais 1 PF para cada rodada extra.
- **Poder Oculto:** 2 PFs para aumentar uma característica em +1.
- **Pontos de Fadiga Extras (1 ponto cada):** você tem R+2 para calcular seus PFs.
- **Pontos de Magia Extras:** você recebe M+2 para o cálculo de PMs.
- **Possessão:** custo em PFs igual à M da vítima (ao possuir um corpo você precisa passar por cima da Vontade da vítima, a força de seu espírito e mente).

- **Reflexão:** como Deflexão, gasta PFs.
- **Resistência à Magia:** como a vantagem dá +2 em testes para resistir magia, tal bônus se aplica aos testes de R e também M.
- **Separação:** criar uma cópia custa 4 PFs ou 4 PMs, e ela tem a mesma quantidade de PVs, PFs que você tem no momento (depois de criá-la). Os PMs da cópia no entanto serão iguais aos seus PFs.
- **Telepatia:** consome 2 PFs ou 2 PMs. Confere M+2 para em perícias para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábia).
- **Teleporte:** 1 PF ou 1 PM por utilização, quando usado para movimento.
- **Tiro Carregável, Múltiplo e Toque de Energia:** consomem PFs no lugar de PMs.

Dependendo do mestre algumas vantagens podem gastar PMs por serem de caráter mágico (como Telepatia, Teleporte, Separação...).

Desvantagens

- **Fúria:** não pode utilizar nada que consuma PFs e PMs.
- **Inculto:** veja em perícias mais abaixo.
- **Insano:** o teste para se vencer a insanidade é sempre baseado em Mente (normalmente M–3 mas pode variar).
- **Poder Vergonhoso:**
- **Agradável:** os adversários recebem A+1, R+1 e M+1 para resistir às sua magias e ataques.
- **Exagerado:** adversários recebem R+1, M+1 e esquiva +1 para evitar magias..
- **Hentai:** um personagem nu deve ser bem-sucedido em um teste de Mente ou ficará envergonhado, sofrendo redutor de H–1 e M–1 durante uma rodada.
- **Poder Vingativo:** sempre que gastar 1 PF ou 1 PM, você perde 1 PV.
- **Ponto Fraco:** alguém que observe você pode tentar um teste de M para descobrir seu Ponto Fraco e ter H+1 e M+1 contra você.
- **Protegido Indefeso:** o redutor também é alocado em M. Então se o Protegido está em perigo, você recebe H–1 e M–1 temporariamente. Caso ele morra, o redutor é definitivo!

Vantagens Únicas

- **Anões (2 pontos):** o bônus de +1 se aplica também a Mente APENAS para resistir magias.
- **Elfos e Elfos Negros (3 pontos):** H+1 e M+1.
- **Gnomos (3 pontos):** H+1 e M+1, Talento Intelecutal (Genialidade mas apenas com M).
- **Halflings (2 pontos):** além dos bônus já conhecidos, M+1.
- **Kemono (2 pontos):** H+1 e M+1.
- **Fada (4 pontos):** H+1 e M+1. Caso não tenha Modelo Especial, a Fada perde seu bônus de H+1, mas não o de M+1 (ela não deixa de ser mais esperta por ser maior...).
- **Alien, Ogre e quaisquer vantagens únicas que tenham Inculto:** perde Inculto e ganha Inapto Intelectual (veja mais abaixo).

A mudança de custo pode ser desconsiderada, mas neste caso alguma vantagens únicas vão ficar ainda mais desequilibradas em relação à outras...

Perícias, Genialidade e Inculto

Dentre as onze perícias conhecidas, alguma podem ser classificadas como mais "físicas" e outras como mais "intelectuais". O mais comum é que perícias possuam os dois tipos de conhecimento. Por exemplo: a perícia Esportes seria praticamente uma perícia física... não fosse por Xadrez. Inculto

não impõe redutores em Esportes; isso significa que um Ogre sabe jogar xadrez?!

Mente passa a ser uma característica testada em perícias da mesma forma que Habilidade; a única mudança é que a primeira se limita a perícias de caráter intelectual, e a segunda a perícias de caráter físico.

Teste utilizando o Atributo Mente

- **Tarefas Fáceis:** personagens com a perícia adequada não precisam de nenhum teste. Sem a perícia, um teste de Habilidade ou Mente –1.
- **Tarefas Médias:** personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade +1 ou Mente +1. Sem ela, o teste vira –3.
- **Tarefas Difíceis:** personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade ou Mente –2. Sem a perícia, não são permitidos testes.

Veja o quadro "Teste utilizando o Atributo Mente" e observe que os custos das demais perícias não são alterados. Fica a cargo do mestre decidir quais perícias e especializações são físicas e quais são intelectuais; em alguns momentos uma perícia (ou mesmo especialização) pode ser tanto intelectual quanto física. **Exemplo:** um bardo está tentando seduzir uma jovem mercenária em uma taverna. O bardo tem H2, M2, e a perícia Artes. Ele utiliza um teste de sua especialização Sedução, tentando um teste médio. Tira um 3 e passa. A jovem mercenária, com H3 e M3 tem direito a um teste de Mente (sua vontade) para resistir à cantada; mas como tirou 4, mesmo sendo mais astuta que o bardo, não resistiu ao seu convite de boemia...

Genialidade e Inculto, a critério do mestre, podem sofrer uma mudança para algo mais preciso: Genialidade se dividiria em duas vantagens de 1 ponto, chamadas de Talento; Talento Físico (1 ponto) daria +2 em toda as perícias que utilizam a H. Talento Intelectual (1 ponto) daria +2 em todas as perícias que utilizam a M. E Inculto, por sua vez, seria substituído por Inapto, podendo ser utilizada uma regra análoga a Talento: haveria o Inapto Físico (–1 ponto), que receberia –3 em todas as perícias físicas, e o Inapto Intelectual (–1 ponto) que receberia –3 em todas as perícias intelectuais (não podendo nem conversar direito, apenas com Aliados, Mentores e afins). Embora os valores dos redutores e bônus sejam diferentes, assim fica mais ou menos equilibrado.

Opcionalmente (tudo isso é regra opcional, maaaaaas...) pode-se optar por limitar o que é físico e o que é intelectual ao nível de especializações (acabando, por exemplo, com o paradoxo do Ogre que joga Xadrez porque Inculto não age sobre Esportes). O mestre pode optar por colocar outras características como "atributo controlador" da perícia, como por exemplo usar a Força para Arrombamento, quando estiver chutando a trinca da porta. O mestre pode, ainda, usar "bônus de sinergia": uma especialização que seja abrangida por duas perícia diferentes poderia ser mais bem utilizada por um personagem: ele teria um bônus de +2 ao usar esta especialização, se possuísse as duas perícias.

Comando de Aliado

Quando um Aliado é comandado, ele passa a usar a Mente do líder no lugar de sua Habilidade ou a sua própria Habilidade, aquela que for maior. Nesta situação, caso use a Mente do líder, quaisquer vantagens que tenham efeito sobre a Habilidade vão afetar o valor do atributo Mente do Líder, na verdade. Exemplo: Caterpie tem H1 e está sendo comandado por Ash que tem M2. Até o final do combate, Caterpie terá H2 sempre que seguir as ordens de Ash.

Como aprender novas magias?

O teste para se aprender uma magia, por ser um testes de Idioma, é realizado com a Mente: M–3 ou M+1 se o ouvinte possuir a perícia.

Magia

O combustível das magias são os PMs, que são calculados através da Mx5. Um mago não pode gastar mais do que sua M×5 PMs de uma só vez. Apesar de parecer que isso significa que ele não pode gastar todos os seus PMs de uma vez só, isto não é verdade: o poder de um mago é medido não só por sua Mente, mas também pela sua quantidade de PMs; um bom mago comprará PMs Extras muitas vezes.

Resistir a uma magia pode pedir testes de R ou M, dependendo do conceito da magia em questão. Abaixo alguns exemplos:

- **O Amor Incontestável de Raviollius:** exige um teste de Mente para resistir ao efeito.
- **Ataque Mágico:** a FA de um Ataque Mágico é calculada por FA=M+1d+PMs gastos.
- **Ataque Vibratório:** FA=M+5d.
- **Bola de Fogo:** FA=M+1d+PMs gastos.
- **Bola de Vento:** FA=M+4d.
- **Bomba Aérea:** FA=M+1d+PMs gastos e FD=M+A+1d+PMs gastos.
- **Bomba de Luz:** FA=M+PMs gastos.
- **Bomba de Terra:** FA=M+15.
- **Brilho de Espírito:** FA=M+3d.
- **Canto da Sereia:** teste de M+1.
- **Coma:** teste de M–1.
- **Comando de Khalmyr:** teste de M–1.
- **Controle de Mortos-Vivos:** os mortos-vivos fazem testes de R, mas são imunes se sua R for maior que a M do mago.
- **Crânio Voador de Vladislav:** FA=M+2d.
- **Criatura Mágica:** criaturas mágicas não precisam de M.
- **Dardos de Agonia:** FA=M+1d.
- **Desmaio:** teste de M+1.
- **Destruição do Espírito:** teste de M–3.
- **Dominação Total:** teste de M–3.
- **Enxame de Trovões:** FA=M+2d.
- **Esconjuro de Mortos-Vivos:** o teste sofre um modificador se

houver diferença entre a M do mago e a R do morto-vivo.

- **Explosão:** FA=M+1d para cada PM gasto.
- **Fascinação:** teste de M+1.
- **Ferrões Venenosos:** FA=M+2d.
- **Fúria Guerreira:** teste de M para resistir.
- **Ilusões:** teste de M para não ser enganado por uma ilusão.
- **Impulso:** teste de M e caso falhe recebe +1 em testes de iniciativa e –1 em Armadura e testes de Resistência e Mente (por sua imprudência).
- **Inferno de Gelo:** FA=M+2d.
- **Invocação do Dragão:** dragões são seres racionais e por isso possuem Mente variando de 3 a 7 em seus atributos.
- **Lágrimas de Wynna:** teste de M–3.
- **Lâmina d'Água:** FA=M+1d+10.
- **A Loucura de Atavus:** teste de M–1.
- **Mata-Dragão:** FA=M+2d+30.
- **Megalon e Mikron:** teste de M para negar o efeito.
- **Nulificação Total de Talude:** teste de M–4.
- **Ondas de Vento:** FA=M+1d.
- **Pânico:** teste de M. Não pode usar quaisquer vantagens ou magias que gastem PFs ou PMs, exceto as que ajudem na fuga.
- **Sono:** teste de M+1.
- **Vazio:** teste de M–2.

A M substitui a H apenas em magias que atacam ou defendem SEM depender da ação direta do mago: por exemplo, Bomba Aérea aumenta a defesa do conjurador mas não depende de sua técnica de defesa ativa. Já Proteção Mágica (que aumenta a A) e Fúria de Beluhga (que ataca com H) não são usadas com M porque dependem da ação direta do mago em combate. As outras magias permanecem iguais (inclusive as que exigem teste de R e não foram mencionadas aí).

Experiência

Com o acréscimo de mais um atributo, é aconselhável que mais PEs sejam distribuídos no final das aventuras. Uma boa média seria de 3 a 14 PEs.

PSIÔNICOS EM 3D&T ALPHA

Por Alex Logan

Legios Chavier - Paladino Único de Psion

Legios Chavier é o atual Paladino Único de Psion. Um Minotauro nascido em uma família bastante rica e influente de Senadores de Tapista, sempre teve uma vida cheia de riquezas e prazeres, digna de um Rei. E essa vida poderia acabar sem grande notabilidade não fosse o seu encontro, certa vez, com um velho Minotauro nas redondezas do jardim de sua casa, enquanto "brincava" com uma de suas escravas. Hostil, a princípio, afinal estava bastante "ocupado" naquele momento, logo teve sua atenção presa ao velho de maneira quase sobrenatural, enquanto ele lhe falava sobre os poderes maravilhosos que ainda pertenceriam ao jovem e do destino de grandiosidade que lhe estava reservado para o futuro. Após terminar de falar, o velho retirou-se, sem que Legios tivesse como impedi-lo, e este não mais ouviria falar dele por um bom tempo.

De alguma forma, aquele encontro mudou a maneira de pensar do jovem Minotauro. Embora de maneira superficial sua vida continuasse a mesma, Legios começou a se questionar sobre o rumo desta. De repente ele passou a ver todo o luxo e prazeres que o cercavam como coisas fúteis, frívolas e passageiras e nos meses que se passaram, ele não conseguia parar de pensar no que o Ancião Minotauro havia lhe dito. Não apenas isso, ele descobriu que ele próprio possuía algumas habilidades natas parecidas com os poderes impressionantes dos quais o velho tinha falado. E quando, certa noite, concentrando-se em seu "Eu Interior" conseguiu dar-lhe forma na aparência de seu Gládio de Cristal Psíquico Senciente ele não teve mais duvidas sobre o que o destino lhe reservava. Procurou pelo Ancião Minotauro por todo Reino e até em algumas cidades mais afastadas como Marma e Calacala para que ele pudesse lhe falar mais a respeito, mas não o encontrou. Foi então que decidiu viajar por Arton, para desenvolver melhor suas habilidades marciais e seus poderes. Quando perguntado por seu pai sobre para onde pretendia ir, antes de deixar sua casa para voltar apenas anos depois, Legios apenas respondeu: "Procurar por mim mesmo".

Legios então viajou por todo Reinado durante vários anos desenvolvendo até a quase perfeição seus recém descobertos poderes mentais e os utilizando em perfeita comunhão com suas capacidades físicas. Viveu inúmeras aventuras,tornou-se aliado ocasional dos Campeões do Protetorado do Reino de Valkaria e foi o único membro sobrevivente a sair incólume E SÃO de uma Área de Tormenta (Apesar de dizer que não, ele ESTAVA SUANDO FRIO quando saiu, mas dado seu poder ninguém foi louco de dizer isto na sua cara...) para contar o que viu o que lhe garantiu fama e reconhecimento impares entre os povos do Mundo.

Até que um dia, ao atender a mais uma convocação de seus Aliados do Protetorado do Reino, ele finalmente reencontrou o Ancião Minotauro. O velho estava... Diferente. Parecia agora uma espécie de fantasma, e, ao que parecia, ele era o único capaz de vê-lo (não eram incomuns perguntas dos transeuntes de "com quem você está falando?" enquanto Legios conversava com ele). O Ancião Minotauro-que se apresentou como seu "eu futuro" quando já se tornara um Clérigo de Psion e que estava se utilizando de "Projeção Psíquica Transtemporal" para falar com ele – seu ego mais jovem, respondeu então as muitas perguntas que Legios possuía, e, antes de desaparecer para sempre, falou ao jovem Minotauro: "Procure a Ordem de Psion".

Legios assim o fez. Após saber exatamente do que se tratava a Ordem, resolveu se iniciar na mesma, recebendo os Poderes e Deveres de um Clérigo de Psion. Logo ele superava aos próprios Clérigos Humanos em Poder e foi unanimemente reconhecido como Clérigo desta. Voltou para Tapista, onde fundou o único Templo de Psion de todo Império dos Minotauros,onde estabeleceu a sede da Ordem sendo posteriormente reconhecido pelo próprio Psion como seu Paladino Único.

Situação Atual: Legios ainda vive em Tiberus, onde possui o seu Templo de adoração a Psion e de ensino das Disciplinas da Mente e do Corpo. Possui uma vida, de certa forma, boa no templo no qual se dedica de corpo e alma a ensinar os modos de Psion tendo deixado a muito tempo sua vida de prazeres e luxos e passando a se concentrar muito mais no que realmente era importante para ele aperfeiçoar-se mental e fisicamente e ensinar a quantos puder as dádivas do Deus da Mente aos seus Acólitos, Minotauros, Humanos, Elfos e Meio-Elfos (em sua maioria escravos do Reino mas que para ele são como filhos...). Sua vida só não é melhor por dois motivos 1° Por que seu Pai não o acolheu bem desde sua volta a capital do Império dos Minotauros, parece não ter engolido até hoje a ideia de que seu filho era um psíquico o que já começa a gerar atritos desagradáveis. 2° Seu Meio Irmão Markus Cain um Minotauro Imenso e Musculoso de mais de 2 metros e 70 de altura (!!!) Atual Campeão dos Gladiadores da Arena Imperial, Clérigo de Tauron e epifone Máximo de toda arrogância e crença na superioridade natural dos Minotauros sobre os outros Povos Desaprova e Desdenha Abertamente do "Culto de Maricas" do "Deus Menor dos Fracos" de seu Irmão e vem tentando conseguir junto ao Senado do Império a Proibição do Culto a Psion. Isso é um problema que frequentemente assombra Legios bem como sonhos perturbadores de Pré-Cognição nos quais ele se vê lutando com Markus Cain e sendo ALEIJADO por este e preso numa cadeira de seu Templo vazio...

Aparência: Legios tem uma aparência sedutoramente bela até mesmo para um Minotauro com cerca de 2,20m de altura, pêlos dourados claros como fios de ouro e chifres de um branco reluzente. Possui um físico belo e bem proporcionado sem ser exageradamente musculoso exatamente como o da estatua de Apolo de Michaellangelo (isto supondo que Michaellangelo tivesse feito uma escultura do Deus Apolo com a cabeça de um Minotauro). Seus olhos são de um verde vivo e frequentemente tem uma expressão de pensador em seu semblante. Legios utiliza uma túnica simples e trás consigo sua única e mais impressionante arma seu Gládio Psíquico Cristalino e Senciente forjado a partir do "ego interior" de Legios capaz de trespassar até mesmo uma muralha de energia mística e rasgar o corpo a alma e a mente de um oponente absorvendo energia vital e cortando como uma faca fervente através de manteiga. Esta arma só pode ser utilizada por Legios, possui mente própria (na verdade uma extensão da persona do Minotauro) se materializando em suas mãos quando ele deseja e não podendo ser roubada pois sempre se desintegra e se refaz nas mãos do Paladino Único de Psion.

Alex Logan

Mas já acabou?

Este é apenas o conto introdutório do Material sobre Psiônicos do Compêndio de Regras Alternativas - Versão 0.1. Estou adaptando e criando coisas novas com base no material postado por Alex Logan no Fórum de 3D&T da Jambô Editora.